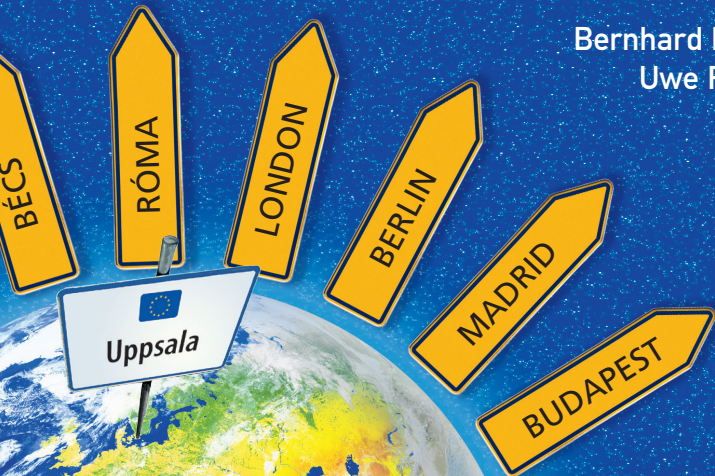


Bernhard Lach
Uwe Rapp



MIÉRT ÉPPEN UPPSALA?



ISMERD MEG JÁTSZVA EURÓPA VÁROSAIT



MIÉRT ÉPPEN UPPSALA?



ISMERD MEG JÁTSZVA EURÓPA VÁROSAIT

2-6 játékos részére, 10 éves kortól

Uppsala! Tudod, hol található Uppsala? Pont Uppsala? Bizonyosan. Vallettától északra, nem igaz? De vajon Blackpoolettől keletre vagy nyugatra? Az biztos, hogy még Berlinnél is északabbra, nem? Aki olyan csodásan ismeri Európát, hogy ezekre a kérdésekre könnyedén válaszol, annak jó esélye van megnyerni ezt a játékot. Aki nem tud válaszolni, még mindig reménykedhet, hogy a többieknek sem megy jobban, vagy a következő kártya pont legutóbbi nyaralása helyszínét jelöli.

A DOBOZ TARTALMA

- 200 helységkártya (160 helység és 40 nevezetesség)
- 2 intermezzo kártya
- 1 iránykártya
- 35 fakorong



Papírra és ceruzára is szükségetek lesz!

A JÁTÉK CÉLJA

Az egyes helységeket földrajzi elhelyezkedésük szerint észak-déli vagy kelet-nyugati irányban sorba kell rakni az asztalon. Aki a lehető legkevesebb hibát véti, és játékostársai lehető legtöbb esetleges tévedését szűrja ki, az nyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg a **helységkártyákat** úgy, hogy a helységnevek felül, a koordináták és egyéb adatok alul legyenek! Ezután alkossatok a lapokból három, egyenként 15-lapos paklit. A maradék kártyákat tegyék félre. Az első paklira tegyetek egy **intermezzo kártyát**, erre tegyék rá a második paklit. Ezután következik a második intermezzo kártya, majd végül a harmadik pakli. Az így kialakult kupacot tegyék az asztalra úgy, hogy mindenki könnyedén elérje.

Az **iránykártyát** tegyék az asztal közepére. A kimaradt helységkártyák paklijának legfelső lapját tegyék az iránykártyára, ez lesz a kezdőlap. Minden játékos kap **4 korongot**. A többi korongra később lesz szükség.



A JÁTÉK MENETE

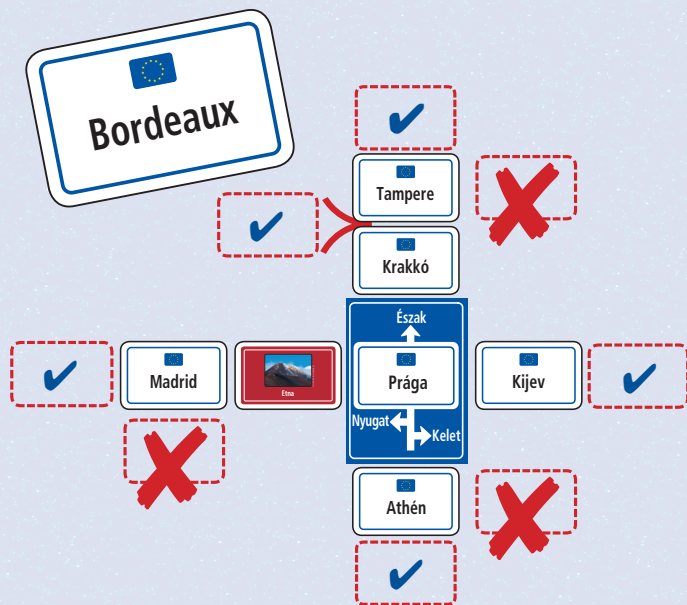
A legidősebb játékos kezd, majd a játékosok az óramutató járása szerinti sorrendben követik egymást. A sorra kerülő játékosnak fel kell húznia a pakli legfelső lapját, és fel kell olvasnia az ott látható helységnevet.

Figyelem: senki sem láthatja a kártya hátulján lévő koordinátákat!

Ez után el kell döntenie, hogy a kártyát észak-dél, vagy kelet-nyugat irányban szeretné beilleszteni. Mivel a játék elején még csak a kezdőlap van az asztalon, mind a négy irány választható: a játékos a kezdőlap fölé (északra), alá (délre), attól balra (nyugatra) vagy jobbra (keletre) is rakhatja a kártyát. A következő játékos, miután felhúzza a pakli legfelső lapját, eldöntheti, hogy azt valamelyik lent lévő lap fölé, alá, attól jobbra vagy balra teszi, esetleg **két már lent lévő lap közé!**

Figyelem: az új kártyát csak a kezdőlaphoz képest kelet-nyugati, vagy észak-déli irányban lehet lerakni. A játék során letett kártyák egy kereszt alakot fognak alkotni. Más lehetőségek nem megengedettek!

Amint valaki eldöntötte, hogy hova szeretné tenni a kártyáját, lerakja azt. Csak a kezdőlaptól keletre, nyugatra, északra vagy délre teheti le a lapját.



Példa

Bordeaux városát kell beilleszteni. A kék pipák a 10 lehetséges lerakási hely közül ötöt mutatnak.

Most minden játékost megkérdezzük

Ha minden játékos egyetért abban, hogy a kártya jó helyre került, a játék a következő játékkal folytatódik. Ha csak egyetlen játékos is úgy véli, hogy a kártya rossz helyre került (például kelet-nyugat vonalon túlságosan keletre vagy nyugatra, észak-dél vonalon túlságosan északra vagy délre), koppantania kell az asztalon, és be kell jelentenie: „tévedés”. Aki tévedést kiált, az a játékos lesz a kihívó; fel kell fordítania az újonnan lehelyezett kártyát és **egy** szomszédját.

Helyes vagy helytelen?

Az éppen lerakott kártyának csak a mellé **felfordított szomszédjához** képest kell jó irányban elhelyezkednie! A játékban lévő többi kártyának ilyenkor nincs szerepe. A kártyák hátoldalán találhatóak a helységek koordinátái (szélességi és hosszúsági fokok). Ha a megkérdőjelezett kártya a kelet-nyugati vonalon fekszik, akkor csak a két lap kelet-nyugati koordinátái számítanak, míg ha a kártya az észak-déli vonalra került, akkor csak az észak-déli koordinátákat kell figyelni. Az épp letett kártya jó helyre került, ha a nyíl irányában növekednek a számok.

Figyelem: az Anglián, Franciaországon és Spanyolországon át húzódó nullmeridiánnál (kezdő délkörnél) változik a nyíl iránya. A nullmeridiántól a számok **keletre és nyugatra** is nőnek. Egy nyugati koordinátájú helységkártya épp ezért mindig nyugatra fekszik egy keleti koordinátájú helységkártyától és fordítva.



Ezeket a kártyákat helyesen tették le

Ezeket a kártyákat helytelenül tették le



Esetenként előfordulhat, hogy két kártyán egyforma szélességi vagy hosszúsági koordináták szerepelnek. Ezek a kártyák bármilyen sorrendben követhetők egymást, vagyis a lehelyezésük nem számít hibásnak.

Ha a kártya rossz helyre került, a kártyát rosszul lerakó játékosnak az egyik korongját át kell adnia a kihívónak. A kártyát ki kell venni a játékból, a sort/ oszlopot kártyát pedig össze kell húzni, hogy ne maradjanak üres helyek a már lent lévő lapok között.

Ha a kártya jó helyre került, a kihívó játékosnak át kell adnia egy korongját a kihívott játékosnak. A kártyákat vissza kell fordítani a helységnevet ábrázoló oldalukra, továbbra is játékban maradnak.

Ha valakinek nem maradtak korongjai, akkor nem is tud adni senkinek. Ilyenkor, aki tőle nyerne el egy korongot, az a készletből vegyen ki egyet.

Ha nem maradna elegendő korong, akkor 5 korong beváltható egy, a játékból már kikerült kártyára. Ez a kártya 5 korongot fog érni a játék végén.

JÁTÉK KÖZBENI PONTOZÁS

A játék így megy addig, amíg az első intermezzo kártya elő nem kerül. Ekkor egy köztes kiértékelésre kerül sor, amikor **minden játékos** megpróbálja megtippelni, hogy a játékban lévő kártyák közül mennyi van **rossz** helyen. Minden játékos titokban feljegyzí az általa tippelt számot. Ezután játékban lévő **összes** kártyát fel kell fordítani, és ellenőrizni kell őket.



Fontos: a kártyákat a kezdőlaptól kezdve kell értékelni, egyesével, kártyáról kártyára, a négy égtáj szerint. Ha egy kártya rossz helyen van, azt félre kell tenni. Az értékelés végén meg kell számolni a félretett kártyákat. Minden játékos, aki pontosan eltalálta, hány kártya került rossz helyre, kap két korongot a készletből. Ha senki nem találta el pontosan a hibás kártyák számát, akkor azok, akik a legjobban tippeltek, egy korongot kapnak.

A JÁTÉK FOLYTATÓDIK

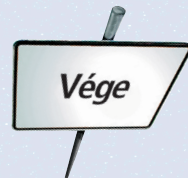
Amint az összes (3×15) kártya elfogyott, még sor kerül egy végső értékelésre (a köztes értékelésekhez hasonlóan). Ezután a játék véget ér. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb korongot győjtötte.

Tipp: aki még csak ismerkedik a játékkal, vagy aki kisebb gyerekekkel szeretne játszani (akik még nincsenek nagyon otthon a földrajzban), a játék előtt kiveheti a pakliból a „nehezebbnek” ítélt kártyákat.

A JÁTÉK VÉGE

Amint az összes (3×15) kártya elfogyott, még sor kerül egy végső értékelésre (a köztes értékelésekhez hasonlóan). Ezután a játék véget ér. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb korongot győjtötte.

Tipp: aki még csak ismerkedik a játékkal, vagy aki kisebb gyerekekkel szeretne játszani (akik még nincsenek nagyon otthon a földrajzban), a játék előtt kiveheti a pakliból a „nehezebbnek” ítélt kártyákat.



Megjegyzés:

a MIÉRT ÉPPEN UPPSALA? kártyáin a kiadáskor aktuális népességadatok láthatók. Mivel ezek a számok folyamatosan változnak, előfordulhat, hogy nem egyeznek más források adataival. Tudjuk, hogy Oroszország, Törökország és Kazahsztán területének csak egy része tartozik Európához, ám mivel nem akartuk kizárni ezeket az országokat, és a játékot sem akartuk túlságosan megnehezíteni, ezen országok ázsiai területeiről is szerepelnek ismertebb városok a játékban.

Kedves MIÉRT ÉPPEN UPPSALA? játékosok!

A helységkártyákon népességadatok is szerepelnek. Ezekkel is lehet játszani! A helységkártyákat észak-déli vagy kelet-nyugati elhelyezkedésük helyett népességük alapján is sorba lehet tenni. Így nem egy kereszt, hanem egy egyenes vonal alakul ki a játék során, ahogy a nagyobb népességgel rendelkező kártyák a kezdőlap fölé, míg a kisebbel rendelkezők az alá kerülnek. A játék során ilyenkor nem használunk iránykártyát. A lerakott kártyák helyességének kétségbe vonása és a pontok számolása az alapszabályban leírtak szerint történik



Példa

Egy lehetséges sorba tétel
népesség szerint

Köszönjük a Fata Morgana kiadónak, hogy ezzel a játékmóddal
Anno Domini címő játékukhoz hasonlíthatunk.



Szerzők: Bernhard Lach, Uwe Rapp
Illusztráció: Volker Maas, Sabine Kondirolli
Made in Germany
© 2006, 2013 HUCH! & friends
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Hungarian forgalmazza:
Gém Klub Kft 1092,
Budapest Ráday u 30/B
<http://www.gemklub.hu>



Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!